

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Rancangan.....	4
1.3 Batasan Rancangan.....	4
1.4 Spesifikasi Rancangan .....	4
1.5 Kegunaan Rancangan.....	5
1.6 Rancangan yang Sudah Dibuat .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITIK.....</b>	<b>10</b>
2.1 Permainan yang Dirancang .....	10
2.2 Landasan Teori .....	11
2.2.1 Metode Perancangan .....	11
2.2.2 <i>Platformer</i> .....	14
2.2.3 Unity.....	19
2.2.4 C# .....	20
2.2.5 Clip Studio Paint .....	21
<b>BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Rancangan Sistem.....	22

3.1.1. High Concept .....	22
3.1.2. <i>Gameplay</i> .....	24
3.1.2.1. Desain Kontrol.....	25
3.1.2.2. Desain karakter .....	25
3.1.2.3. Desain Objek .....	30
3.1.2.4. Desain Level .....	33
3.1.2.5. Desain Suara.....	35
3.1.3. <i>Story</i> .....	36
3.1.4. <i>Audience</i> .....	37
3.1.5. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak .....	37
3.1.6. Rancangan Tampilan.....	37
3.1.7. Tampilan Permainan.....	41
3.1.8. Tampilan Pause.....	42
3.1.9. Tampilan Result .....	43
3.2. Pembuatan Sistem.....	43
3.2.1. Perangkat Keras.....	43
3.2.2. Perangkat Lunak .....	44
3.2.3. Komponen Grafis .....	44
3.2.4. Komponen Suara .....	46
3.2.5. Komponen Scripts.....	46
3.3. Perubahan Rancangan .....	50
<b>BAB IV PENGUJIAN.....</b>	<b>53</b>
4.1. Metode Pengujian .....	53
4.2. Blackbox Testing .....	54
4.3. Alpha Testing .....	57
4.4. Beta Testing.....	57
4.5. Pembahasan Hasil Pengujian .....	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>60</b>
5.1. Kesimpulan .....	60
5.2. Saran .....	60
Daftar Pustaka .....	62

LAMPIRAN .....	63
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	112

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Desain Kontrol <i>Keyboard</i> .....	25
Tabel 2	Rancangan Items .....	31
Tabel 3	Hasil Alpha Testing .....	57
Tabel 4	BGM .....	97
Tabel 5	SE .....	97
Tabel 6	Jawaban Kuesioner .....	104
Tabel 7	Jawaban Kuesioner 2 .....	106
Tabel 8	Jawaban Kuesioner 3 .....	108

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan I Wanna Be The Boshy .....	6
Gambar 2 Tampilan Restless Wing Syndrome .....	7
Gambar 3 Tampilan Level Celeste .....	8
Gambar 4 Tampilan Endless JetRide .....	9
Gambar 5 Donkey Kong (1981) .....	15
Gambar 6 Jump Bug (1981).....	16
Gambar 7 Klonoa .....	17
Gambar 8 Ratchet and Clank.....	18
Gambar 9 Unity Engine .....	20
Gambar 10 Clip Studio Paint .....	21
Gambar 11 Rancangan State Transition Diagram .....	23
Gambar 12 Rancangan Karakter Utama .....	26
Gambar 13 Rancangan NPC “Bill Board” .....	27
Gambar 14 Rancangan Penggunaan NPC .....	27
Gambar 15 Rancangan Slime Normal .....	28
Gambar 16 Rancangan Slime Kotak.....	28
Gambar 17 Rancangan Flying Ghost.....	29
Gambar 18 Rancangan Up Down Bat .....	29
Gambar 19 Rancangan Watcher.....	30
Gambar 20 Desain Bar .....	33
Gambar 21 Rancangan Tampilan <i>Title Screen</i> .....	38

Gambar 22 Rancangan tampilan opsi .....	39
Gambar 23 Rancangan Tampilan <i>about</i> .....	39
Gambar 24 Rancangan Tampilan Pemilihan Level .....	40
Gambar 25 Rancangan Tampilan Informasi Level .....	41
Gambar 26 Rancangan Tampilan Permainan .....	42
Gambar 27 Rancangan Tampilan Pause .....	42
Gambar 28 Rancangan Tampilan Result .....	43
Gambar 29 Rancangan Level 1 .....	63
Gambar 30 Rancangan Level 2 .....	64
Gambar 31 Rancangan Level 3 .....	65
Gambar 32 Rancangan Level 4 .....	66
Gambar 33 Rancangan Level 5 .....	67
Gambar 34 Rancangan Level 6 .....	68
Gambar 35 Rancangan Level 7 .....	69
Gambar 36 Rancangan Level 8 .....	70
Gambar 37 Rancangan Level 9 .....	71
Gambar 38 Rancangan Level 10 .....	72
Gambar 39 Karakter Auto Jumping .....	73
Gambar 40 Tampilan Karakter Utama .....	74
Gambar 41 Tampilan NPC “Bill Board” .....	74
Gambar 42 Tampilan Slime Normal.....	74
Gambar 43 Tampilan Flying Ghost .....	75

Gambar 44 Tampilan Up Down Bat .....	75
Gambar 45 Tampilan Watcher .....	75
Gambar 46 Tampilan Slime Kotak .....	76
Gambar 47 Tampilan Kunci .....	76
Gambar 48 Tampilan Lock.....	76
Gambar 49 Tampilan Switch .....	77
Gambar 50 Tampilan Fire.....	77
Gambar 51 Tampilan Spike .....	77
Gambar 52 Tampilan Jump Plus .....	78
Gambar 53 Tampilan Pintu .....	78
Gambar 54 Tampilan Checkpoint .....	78
Gambar 55 Tampilan Background .....	79
Gambar 56 Tampilan Platform .....	79
Gambar 57 Tampilan Shadow .....	79
Gambar 58 Tampilan Title Screen .....	80
Gambar 59 Tampilan Options .....	80
Gambar 60 Tampilan About .....	81
Gambar 61 Tampilan Level Select .....	81
Gambar 62 Tampilan Level Information .....	82
Gambar 63 Tampilan Level.....	82
Gambar 64 Tampilan Pause .....	83
Gambar 65 Tampilan Result.....	83

Gambar 66 Tampilan Game Over .....	84
Gambar 67 Tampilan Thank You .....	84
Gambar 68 Tampilan Level 1.....	85
Gambar 69 Tampilan Level 2.....	86
Gambar 70 Tampilan Level 3.....	87
Gambar 71 Tampilan Level 4.....	88
Gambar 72 Tampilan Level 5.....	89
Gambar 73 Tampilan Level 6.....	90
Gambar 74 Tampilan Level 7.....	91
Gambar 75 Tampilan Level 8.....	92
Gambar 76 Tampilan Level 9.....	93
Gambar 77 Tampilan Level 10.....	94
Gambar 78 Tampilan Level 11.....	95
Gambar 79 Tampilan Level 12.....	96
Gambar 80 Diagram Genre Platformer.....	110
Gambar 81 Diagram Fungsi Auto Jumping.....	110
Gambar 82 Diagram Kesulitan Fungsi Auto Jumping .....	110
Gambar 83 Diagram Kesulitan Mengikuti Alur.....	111
Gambar 84 Diagram Kesulitan Kontrol Karakter .....	111
Gambar 85 Diagram Ketertarikan Bermain <i>Game</i> Kembali.....	111



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Desain Level .....	63
LAMPIRAN 2 Desain Auto Jumping .....	73
LAMPIRAN 3 Komponen Grafis .....	74
LAMPIRAN 4 Tampilan Modul .....	80
LAMPIRAN 5 Desain Level .....	85
LAMPIRAN 6 Komponen Suara .....	97
LAMPIRAN 7 Tampilan Kuesioner .....	98
LAMPIRAN 8 Hasil Kuesioner .....	104
LAMPIRAN 9 Diagram Hasil Beta Testing .....	110